บทคัดย่อดึงจากฐานข้อมูล จัดหน้าด้วยระบบอัตโนมัติ ไม่ใช่ต้นฉบับจากผู้เผยแพร่

ชื่อเรื่อง เรื่อง ผลการพัฒนาทักษะการบวก ลบ คูณ หาร โดยใช้ชุดฝึกทักษะเรื่องการบวก ลบ คูณ หารจากการเล่นเอแม็ท ที่ส่งผลต่อสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ผู้วิจัย นางกนกวรรณ เกษฎา

ปีการศึกษา 2568

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการใช้ชุดฝึกทักษะเรื่องการบวก ลบ คูณ หารจากการเล่นเอแม็ท และ (2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยชุดฝึกทักษะดังกล่าว กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองม่วง ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 15 คน โดยใช้รูปแบบการวิจัยในชั้นเรียน เครื่องมือวิจัยประกอบด้วย ชุดฝึกทักษะ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Pre-test และ Post-test) และแบบสอบถามความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบ t-test แบบกลุ่มสัมพันธ์

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน (ค่าเฉลี่ย = 17.20, S.D. = 1.90) สูงกว่าก่อนเรียน (ค่าเฉลี่ย = 10.87, S.D. = 2.35) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่าชุดฝึกทักษะการบวก ลบ คูณ หารจากการเล่นเอแม็ทมีประสิทธิภาพในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน นอกจากนี้ ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนด้วยชุดฝึกทักษะอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ยรวม = 4.40, S.D. = 0.49) โดยเฉพาะด้านสื่อ/เกมเอแม็ทได้รับความพึงพอใจสูงที่สุด ปัญหาที่พบคือ นักเรียนบางส่วนยังมีความยากลำบากในการสร้างโจทย์ปัญหาระคนจากสมการ

สรุปได้ว่า ชุดฝึกทักษะเรื่องการบวก ลบ คูณ หารจากการเล่นเอแม็ทสามารถช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนคณิตศาสตร์ในระดับประถมศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

The objectives of this classroom research were (1) to compare students' learning achievement before and after using the skill practice set on addition, subtraction, multiplication, and division through A-Math games, and (2) to study students' satisfaction with the use of the skill practice set. The sample consisted of 15 sixth-grade students at Ban Nongmuang School in the first semester of the 2025 academic year. The research instruments included the skill practice set, a pre-test and post-test achievement test, and a satisfaction questionnaire. Data were analyzed using mean, standard deviation, and paired t-test.

The results revealed that the students' post-test mean score (M = 17.20, S.D. = 1.90) was significantly higher than their pre-test mean score (M = 10.87, S.D. = 2.35) at the .05 level, indicating that the skill practice set based on A-Math games effectively improved students' mathematics achievement. Furthermore, students' satisfaction with the learning activities was at a high level (M = 4.40, S.D. = 0.49), with the highest satisfaction found in the aspect of the A-Math game as a learning medium. However, some students still faced difficulties in constructing word problems from mixed equations.

In conclusion, the skill practice set using A-Math games was effective in enhancing learning achievement and promoting positive attitudes toward mathematics learning among sixth-grade students.

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : https://publish.vichakan.net/show/1541
วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 25 สิงหาคม 2568
พิมพ์ : วันที่ 11 พฤศจิกายน 2569 เวลา 04.36 น.